

文化产业数字化发展模式与协同体系设计研究

罗仕鉴¹, 杨志², 卢杨¹, 张德寅¹

(1.浙江大学 计算机学院, 杭州 310027; 2.北京服装学院 科学技术处, 北京 100029)

摘要: **目的** 文章研究了文化产业数字化的发展模式与协同体系设计。**方法** 从文化产业数字化的定义和内核出发, 剖析了国外文化产业数字化的发展模式; 总结了我国当前发展文化产业数字化的窘境。**结果** 提出了适应我国文化产业数字化的发展新模式与协同体系; **结论** 构建了政府主导的“1+N”协同体系发展模式: 由政府主体领导的精英联盟、文化企事业、群智个体等合作伙伴共同组成的多方协作利益共同体; 阐述了“五位一体”的设计发展战略, 集数据战略、政策规划、数智技术标准与规范、法律体系、扶持政策为一体大力发展数字文化; 形成政府与社会共同参与设计的协同保障体系, 为数字文化产业蓬勃发展添砖加瓦。

关键词: 文化产业数字化; 数字文化发展; 数字化战略; 社会设计

中图分类号: TB472 **文献标识码:** A **文章编号:** 1001-3563(2022)20-0132-14

DOI: 10.19554/j.cnki.1001-3563.2022.20.014

Development Model and Collaborative System Design of Cultural Industry's Digitization

LUO Shi-jian¹, YANG Zhi², LU Yang¹, ZHANG De-yin¹

(1.Department of Industrial Design, Zhejiang University, Hangzhou 310027, China;

2.Department of Science and Technology, Beijing Institute of Fashion Technology, Beijing 100029, China)

ABSTRACT: This paper studies the development model and collaborative system design of the digitization of cultural industry. From the concept and connotation of digitization of the cultural industry, the development mode of the foreign digitization of cultural industry can be analyzed, the current development difficulties faced by China can be concluded; An efficient development model and a collaborative system adaptive to the development of China's digitization of cultural industry is represented; A "1+N" collaborative model led by the government is constructed, that is, a multi-party cooperative interest community composed of government-led elite alliance, cultural enterprises, group intelligence individuals and other partners; Besides, this paper expounds the "Five-in-One" design development strategy integrating data strategy, policy planning, digital intelligence technology standards and norms, legal system and supporting policies; A synergistic guarantee system designed with the participation of the government and society is taking shape, so as to escort the healthy and sustainable development of digital and cultural industries.

KEY WORDS: digitization of cultural industry; digital culture development; digital strategy; social design

20 世纪初, 批判理论家西奥多·阿多诺和马克思·霍克海默等^[1]首次提出了文化产业 (Culture Industry) 的概念, 在《启蒙的辩证法》一书中将文化产业解释为标准化文化产品的生产活动。20 世纪

末, 出现了数字内容产业 (Digital Content Industry) 的概念, 也称内容产业、信息内容产业、创意产业等。1996 年欧盟《信息社会 2000 计划》将数字内容产业定义为运用前沿数字技术和信息技术发展的包括视

收稿日期: 2022-05-13

基金项目: 国家社科基金重点项目 (21AZD056)

作者简介: 罗仕鉴 (1974—), 男, 博士, 教授, 主要研究方向为工业设计、用户体验与产品创新设计、服务设计

通信作者: 杨志 (1987—), 男, 博士, 北京服装学院助理研究员, 主要研究方向为交叉创新、社会设计、乡村振兴。

频、音乐、图片等形式的文化产品及其服务的产业^[2]。2005 年,《释放潜能——数字内容产业行动议程战略行业领导小组向澳大利亚政府提交的报告》中指出数字内容产业包括以数字形式制作和销售的各种内容产品如电影、电视节目、网络游戏、博物馆和图书馆馆藏的数字化营销和供应及网络出版的音乐、文字等,以及软件、游戏和在线服务的开发和营销^[3]。2006 年,日本在《新经济成长战略》中也提出对“数字内容产业”的独到理解,将其概括为“可通过数字化方法传递给用户的信息商品,如游戏、电子书籍、影视作品等”。美国凭借其知识产权的重要地位,将与文化产业相关的产业称为“版权产业”,通过对版权的控制来反映文化产业的特点^[4]。我国则是采用数字文化产业一词,在《文化部关于推动数字文化产业创新发展的指导意见》指出:数字文化产业是依托数字技术进行创作、传播和服务的文化创意内容,具有技术更迭快、生产数字化、传播网络化、消费个性化等特点^[5],是社会与技术发展逐渐衍生而来的新型内容,对文化经济的转型升级有着很强的促进作用^[6]。目前,数字文化产业已成为我国文化产业发展的关键领域,是数字经济的重要组成部分。迅猛的发展速度随之带来了数字文化资源安全问题、数字文化产业市场规则不完善、多元主体协同过程中存在价值冲突等发展阻碍。亟待学术研究者结合理论与实践、国外经验与国内现状对数字文化产业发展模式及协同体系设计进行深入研究,构建适应国情的数字文化产业高效发展模式与协同体系,维护我国数字文化产业健康持续地发展。

1 国外发展模式及我国发展困境

1.1 版权至上的美国模式

在版权意识强烈的美国,数字文化产业被统称为版权产业。1790 年,美国独立初期颁布了第一部联邦《版权法》,对原创作品给予垄断保护。以促进艺术和文化的发展。随着时代的发展,相关法律条例不断跟进,版权保护的范围从最初的书籍、地图、插图

等“书面作品”扩展到如今的数字产品、网络服务等。美国版权至上的发展模式主要体现在三个方面。

1) 完善的法律体系。当世界开始进入数字互联网时代,美国随即就颁布了新的法规《数字千年版权法案》以适应新数字技术和网络环境,随后又接连出台了《1999 年数字盗窃威慑和版权损害改善法》《音乐现代化法案》《知识产权组织广播条约》等等,至今仍在不断更新完善。

2) 全民版权意识强。美国人将创意看作是个人财富,尊重版权,有强烈的保护意识。即使是在版权保护难度较大的数字时代,美国这种版权精神依旧能推动版权产业在数字互联网时代下安全有序地发展。

3) 专设管理机构。美国政府设有美国版权局,负责登记版权声明,记录有关版权所有权的信息。同时还有民间组织国际知识产业联盟(IIPA),主要负责发布美国有关版权产业的新闻及相关出版物、发展统计报告等,兼顾发布国际上其他国家版权产业的发展情况。官方机构与民间组织共同维护着美国版权产业的利益^[4]。版权至上的美国模式,见图 1。

1.2 监管健全的欧洲模式

欧洲数字文化产业的蓬勃发展主要得益于其完善的监管体系。首先,设有数字文化产业相关的监管机构,且这些监管机构在法律和职能上具有独立性,可独立进行执法,同时机构之间又可进行合作,确保了监管机构的有效性。其次,在统一规则之下对数字文化产业中的细分产业进行分类管理。颁布了《数字服务法》和《数字市场法》^[7]以统一欧盟数字规则,同时设立具体管理细则对不同分类的产业进行区别管理。例如,欧盟将视听媒体服务分为线性和非线性两类,两类视听媒体服务都需要遵守基本规则(如禁止宣扬种族歧视),关于广告插播比例、节目占比要求等方面需遵守的规定则不相同。此外,欧洲通过对网络平台究责保障了公平竞争的健康数字环境。《数字服务法》要求平台对其所传播的所有内容负责,严明打击非法有害内容^[8]。

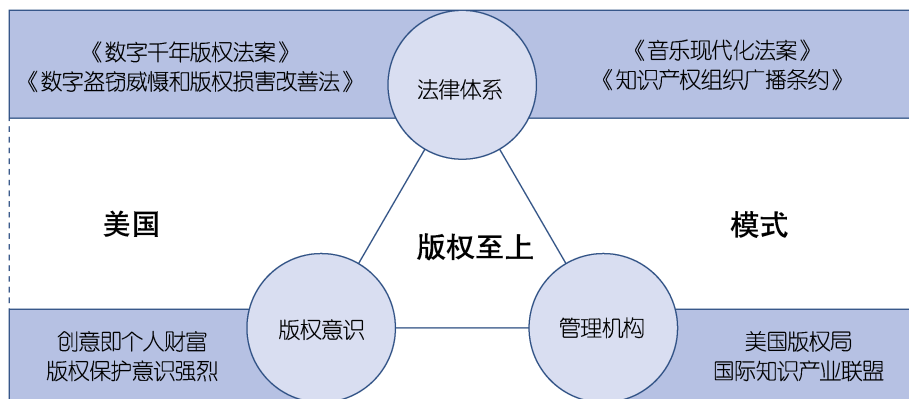


图 1 版权至上的美国模式
Fig.1 Copyright-first U.S. model

1.3 政府主导的日韩模式

日本和韩国采用了“数字内容产业”这一概念。相较于欧美国家，日韩数字内容产业起步较晚，但发展速度迅猛。日本于 20 世纪末开始着力发展内容产业。1995 年发布的《新文化立国：关于振兴文化的几个重要策略》确立了日本未来新世纪的文化大国方略^[9]。2000 年起，日本开始加快制定有关文化产业的法律法规，如《内容促进法》《知识财产推进计划》等提出了具体的发展措施，指出发展数字文化产业要注重人才培养，发挥人才优势，在内容产品生产、发行等一系列产业链过程中创造积极作用。日本政府通过颁布各种促进性政策与法规让本国数字内容产业成功逆袭。

韩国政府则是通过大量的资金投入来引导数字内容产业快速发展：推行数字内容产业发展综合计划，加大政府和民间对数字内容产业的投资；出台文化创意产业振兴基本计划，由政府主导设立“种子基金”，为文化创意产业项目提供启动资金；政府在国外投建文化推广站，推广和宣传本土文化；扶持文化园区建设，为文化产业园提供优越地理位置，并有配有大量资金投入园内文化企业；重视人才培养在文化产业发展中的重要地位，在东国大学、首尔大学等高校增设产业设计、游戏设计等专业，每年韩国政府对教育的投资可达政府总预算的 1/5^[10]。政府大力引导的韩国模式，见图 2。

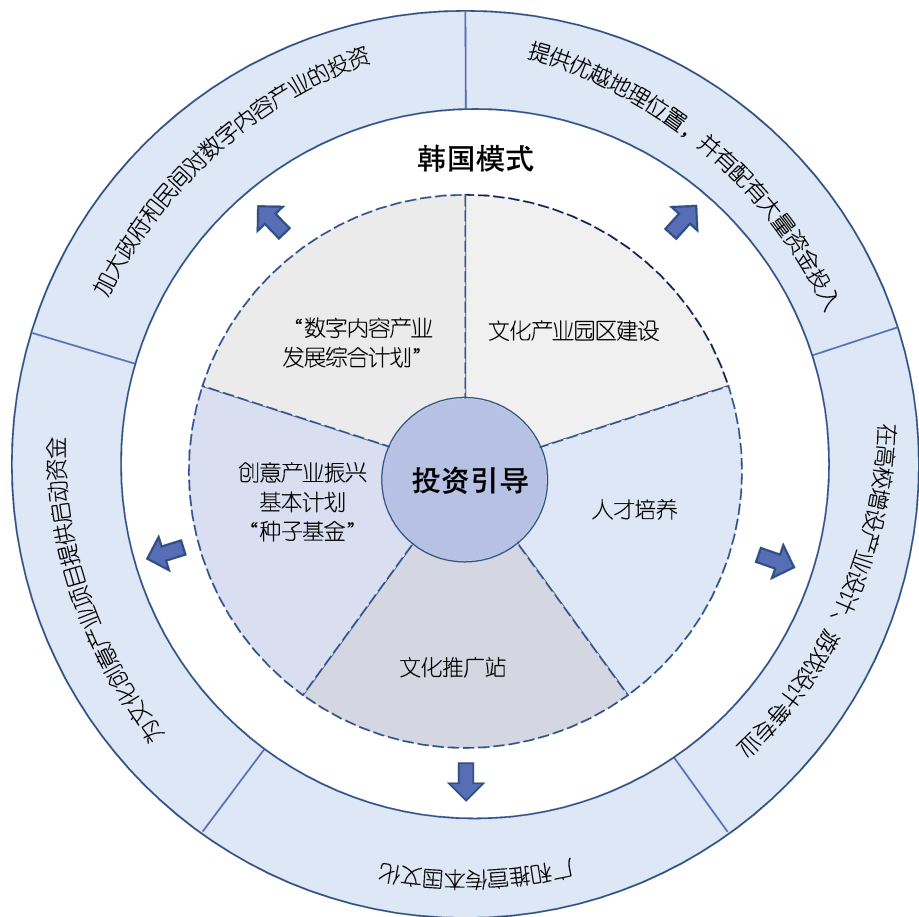


图 2 政府大力引导的韩国模式
Fig.2 Government's strongly guided model in South Korea

1.4 我国数字文化产业发展困境

建设数字中国，迎接数字时代^[11]，是当下发展国民经济的重点之一。在政府、文化机构及社会组织的共同努力之下，我国形成了覆盖全面、种类多样、资源丰富的数字文化资源体系^[10]，制定了一系列政策规定来推动数字文化产业发展：2016 年颁布的《“十三五”国家战略性新兴产业发展规划》将数字创意列为战略性新兴产业，提出以前沿数字技术与前卫思想

共同推进文化创新等产业高速发展，增进文化与科技深入交融、产业之间相互渗透^[12]；2017 年《文化和旅游部关于推动数字文化产业创新发展的指导意见》提出优化数字文化产业供给结构，提升数字文化产业文化内涵、技术水平和产品质量^[5]；2020 年，《关于扩大战略性新兴产业投资培育壮大新增长点增长极的指导意见》出台，鼓励数字创意产业与制造业、旅游业、医疗业、智慧农业等领域融合发展，激发市场消费潜能^[13]。这些政策都在从各个方面推动我国数字

文化产业的发展进步,然而单纯的促进性政策法规无法保障数字文化产业的持续性发展,还需关注到有关数字文化资源管理、数字文化发展环境优化及多元主体如何协同等具体问题,切实有效地解决当前我国数字文化产业中潜藏的冲突和多重发展困境:

1) 数字文化资源安全保障欠缺。随着 5G、大数据、区块链、虚拟现实等新兴数字技术逐步渗透到各领域,数据成为了关键的生产要素,产业生产关系及生产主体发生了数字化变革^[14],极易诱发数字文化安全问题,如隐私保护、数字鸿沟、网络安全问题等。

2) 数字文化产业市场规则不完善。数字文化产

业与互联网虚拟社会紧密关联,传统市场规则难以发挥其监管监控职能^[15]。如,数字内容 IP 版权呈现形式与传播形式多样,版权相关的利益主体牵扯广泛,版权交易混乱复杂,版权确权和维权的难度大大提升^[16],导致出现侵权界限模糊、维权困难的问题。

3) 多元主体协同过程中存在价值冲突。数字文化设计需要多元主体协同参与,然而数字文化设计各主体间难免存在价值需求的冲突甚至对立。以数字出版产业为例,内容创作者的大量权益让渡给版权代理方、发行公司、平台服务商等第三方机构,版税最终到达创作者手里已所剩不多^[17],见图 3。

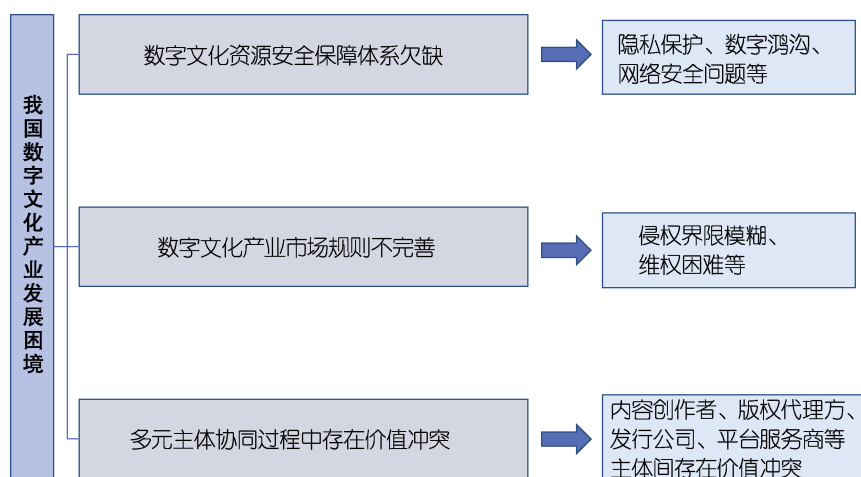


图 3 我国数字文化产业发展面临的多重困境

Fig.3 Multiple dilemmas of the development of China's digital culture industry

2 构建政府主导的“1+N”主体体系协同发展模式

有效的治理手段是保障数字文化产业的持续性发展的关键。2003 年我国开始引入数字治理的概念,相关研究都集中于数字治理的概念体系构建。2012 年大数据时代拉开了序幕,大数据成了政府治理的关键资源,引发了大数据研究热潮^[18]。我国学者紧随时代潮流,对数字信息时代下政府治理模式的构建、转变及大数据对政府治理的影响等方面进行了研究。如,胡税根提出我国智慧政府治理创新发展必须重视智慧政府治理的顶层设计、创新动态网络协同治理方式、推进政府数据开放共享等^[19]。数字文化产业发展模式的探究离不开对数字治理领域的探索,研究发展至今,关于数字治理过程中政府职责层、相关部门间权责配置问题及治理主体体系的研究较少,针对数字文化产业治理的相关研究则更是少之又少。本文根据数字文化产业发展现状及困境,提出政府主导的“1+N”主体体系发展模式以明确政府主体地位和职责,及多元主体的协同设计作用。

当前数字文化产业深入发展面临的主要问题之一是市场要素与社会力量参与的缺乏限制了数字文

化服务设计水平的提升^[20]。数字文化设计是一个全面、循环、连续、系统的项目,发展体系应涉及主体体系建设、资源建设、监督与评价等各个方面。每个模块彼此密切相关,而非独立存在。数字文化设计发展体系的核心是通过主体机制明确各个参与主体的责任与义务,协调治理环节,对评价做出及时反馈,保证设计发展过程中各个机制的有效运转^[21]。这就需要构建多元主体共生的产业数字化发展体系,确立“1+N”的主体设计发展体系模式(即 1 为政府, N 为精英联盟、文化园区、企业、个人等),通过虚实相生的文化产品及服务的跨业、跨界、跨域、跨国融合,形成由以政府主导的精英联盟、文化企业、群智个体等组成的利益共同体^[22]。政府主导的“1+N”主体设计协同发展体系模式,见图 4。

2.1 政府主体引导数字文化发展

数字文化设计发展主体确立要坚持“政府主导”的原则。数字文化设计发展的主体是数字文化资源发展的利益相关者,包括管理者、决策者、参与者、监督者和资源利用者等^[10]。以政府为主体对其他各部分进行引导,才能保证数字文化发展过程中各环节有序高效地运作。政府对数字文化发展的引领作用主要体现在三个方面。

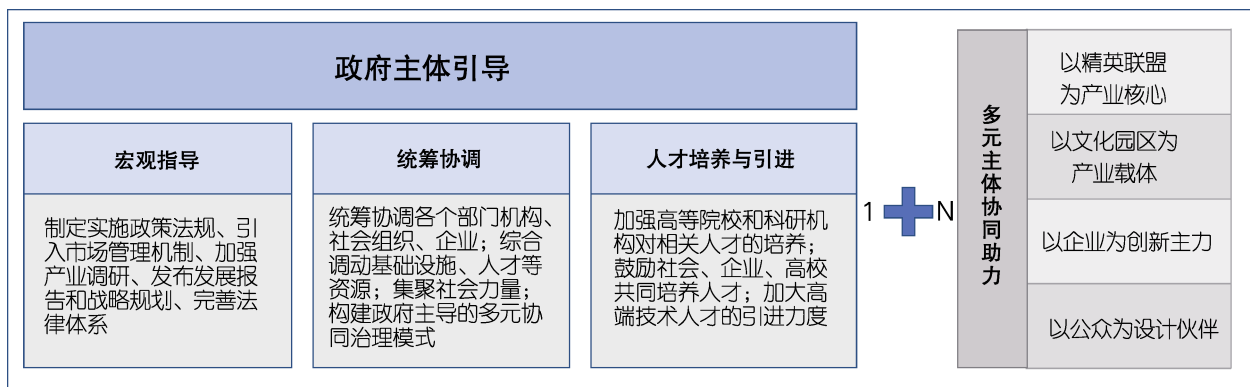


图4 政府主导的“1+N”主体设计协同发展体系模式

Fig.4 Government-led "1+N" main body design collaborative development system model

1) 进行有效宏观指导。政府通过颁布和实施相关政策规则,引入市场管理机制,对文化企业、文化机构开展的数字文化活动进行宏观指导,形成以宏观指导为主体的法律化、系统性的数字文化管理模式。数字文化产业具有创新融合发展、高新科技加持、发展速度快的特点,其发展速度远超传统产业,给政府带来了管理方面的压力,管理模式需要及时更新变革以跟上产业发展步伐。这就需要提升政府宏观引领能力,时刻掌握数字经济发展方向,及时指定战略规划,引领产业朝着正确方向发展。推动数字文化产业的发展一方面要鼓励创新、包容创新,另一方面政府对于创新所带来的风险应具有可控性,以审慎监管促进创新,以前沿立法引领创新,以完善立法保障创新^[23]。

2) 充分发挥统筹协调作用。数字文化的成功来自于跨部门、单位和职能的信息和资源共享,与传统文化产业相比需要更高的信息资源透明度和互动性^[24]。因此,政府在数字文化产业设计发展中需要起到统筹协调各个部门机构、社会组织、企业等的作用,根据实际情况,协调调动各方资源,实现区域、城乡数字文化产业的共同进步。数字文化产业的发展与技术革新、社会进步息息相关,这意味着社会各界组织对产业发展现状和规律有更强的洞察力。因此,政府需要充分调动企事业单位的积极主动性,以政府为主导,集聚社会力量参与产业发展的管理,构建政府主导的多元协同设计模式,为数字文化产业创造优质发展环境。例如,政府难以解决的数字文化产业税收扶持政策力度不足、范围偏窄等问题,可通过行业协会等社会组织的力量因地制宜地进行资金规划。

3) 加强人才培养与引进。专业精英的不足直接制约了数字文化产业的发展。数字文化行业需要的人才是一种复合型的人才,不仅要深耕于文化行业,而且要懂得数字技术。但囿于传统教育模式下,两种专业隶属于文史科和理工科不同的培养模式,因此复合型的数字文化产业专业人才十分稀缺。例如,肃南裕固族自治县建立完善的非物质文化遗产数据库进度缓慢的主要原因之一就是缺乏专业操作人员,无法进行资料更新与完善^[25]。如何破除专业人才对于行业发

展的限制,是数字文化产业亟待解决的问题。届时政府可以通过培养、引进人才来大力有效发展数字文化产业,从建立完善人才培养体系入手,着力培养一批文化创意新、数字技术精、管理能力强的复合型人才,构建数字文化产业人才高地。首先,必须加强高等院校和科研机构对相关人才的培养。单一的计算机技术或是艺术类文学类教学无法培养出数字文化产业需要的复合型人才^[15]。因此,应引导和鼓励高校开设数字文化产业相关专业,逐步建立产业学科体系,培养具有高学历、高水平专业技术的研发和管理人才。同时,积极开展工作坊与项目合作,为学生提供实践机会,以“做中学”方式理解协同创新^[26]。然后,政府应参与鼓励社会、企业、高校共同培养人才,加快数字文化产业研发、设计、运营管理的人才的培养与培训。鼓励高校从外部聘请有经验的创新型管理人才参与教学,引导他们参与高校的教学实践,促进产学研一体化。最后,加大高端技术人才的引进力度。国家和地方政府应鼓励企业引进高端人才,为复合人才的安置和待遇提供优惠政策,通过提供高质量的生活和工作环境以吸引人才落户。

2.2 多元主体协同助力数字文化繁荣

在发展数字文化产业的过程中,多元主体在其中发挥的作用不可小觑,政府需要通过与精英联盟、文化园区、企业、公众等合作伙伴进行多方协作,使虚实相生的文化产品及服务实现跨业、跨界、跨域、跨国的充分融合。从而建立因地制宜、按需分配的文化资源供给模式,营造文化产业数字化转型的良好氛围,实现东西部地区、发达地区与老少边穷地区对文化资源享用机会均等、文化资源分配公平,文化产业数字化服务商业性与公益性并重的格局。多元主体协同模式,见图5。

1) 以精英联盟为产业核心。精英联盟是以数字文化产业精英(在数字文化领域处于顶端水平的高校、企业、协会等)为主体的全国性精英的组织。旨在促进文化界精英强强联手,和合共荣。整合高校、政府及社会资源,联络、协调社会团体、专家学者、

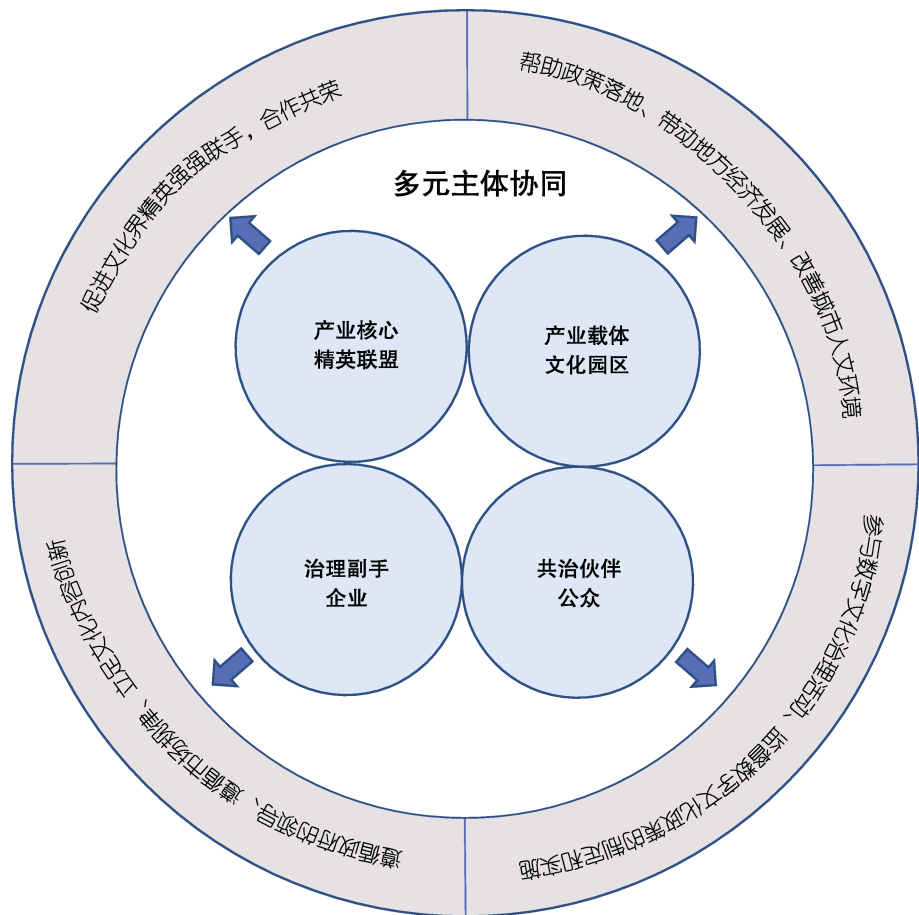


图 5 多元主体协同模式
Fig.5 Multi-subject collaboration model

政府领导等各界关系，引导、组织研究者对数字文化产业进行深入研究。精英联盟这种灵活包容的形式促进了资源整合调配，将各行业各领域的资源进行整合、调配与运作，帮助政府更好地进行区域产业规划、招商、产业园的建设与运营。还可发挥联盟的力量，协助各地文化产业基地的打造，联合制定行业标准及行业规则，使产业规范、有序、健康地发展。2021 年 12 月 27 日，国内首个数字文化产业生态联盟在成都成立，联合了以成都传媒集团为首的九家优质文化企事业单位，旨在对国内的数字文化产业进行正确的意识形态引领，促进跨行业交流，完善产业标准与市场体系。为推动文化发展、文艺生产创作、民生文化开展、文化人才培养、社会经济发展与和谐稳定及实现大中国梦，起联动效应。对弘扬中华民族优秀传统文化、繁荣和丰富人民群众精神文化生活，具有十分重要意义。是数字文化设计发展多元主体中必不可缺的主体之一，对于推动数字文化繁荣有着积极作用。

2) 以文化园区为产业载体。文化园区是文化产业的载体和窗口，是区域文化发展、产业调整和升级的重要空间聚集形式^[27]。文化园区在数字文化产业发展过程中主要发挥着以下几个作用：第一，帮助政策落地。文化园区可以吸引大量的文化从业人员，政府通过文化园区集中实施和落实所提供的优惠政策和

各种服务，为从业人员提供必要的生活和创意保障。第二，带动地方经济发展。文化园区需要配套完善的基础设施来创造优质的投资环境促进招商引资，因此文化园区的建设定会带动地方整体基础设施的建设与改善，增强城市服务功能，引领地方经济社会整体发展。第三，改善城市人文环境。文化园区通常集聚了各种手工艺人、艺术家与文化从业者等，这种空间上的聚集可以促进从业者之间的思想交流与跨企业跨城市的人才流动，为城市文化的发展提供了精神动力和智力支撑。例如，被评为“2021 广州最具成长潜力文化产业园区”之一的中软国际数字化园区（E-park）通过建立高科技信息基础建设完善的虚拟社区，帮助区域政府进一步提升信息化建设，提高了区域内政府和区内企业的工作效率，降低了运营成本，提高了政府与企业、企业与企业、区内与区外的联系紧密程度，帮助政府在公众心中树立起良好的形象。正式开园后，园内引进了包括数字文旅、影视动漫、电影科技、工艺品制作、建筑设计、文化艺术培训、文化交易平台等“数字+文化”产业项目，并完善了购物、餐饮、超市、住宅公寓、商务酒店、停车场等配套服务，集数字文化产业研发、文化创新、企业孵化、产业聚合及配套服务为一体^[28]，极大地拉动了区域经济的发展，并为城市文化注入新活力。为形

成数字文化产业高效发展模式,应大力开发建设这样设施完备、方案完善的数字文化产业园,助力推动数字文化跨区、跨域发展,拉动地方数字经济,繁荣城市人文环境。

3)以企业为创新主力。企业作为支撑文化产业发展的微观组织基础,其参与意愿和发展能力至关重要^[29],承担着数字文化创新的重要责任,在政府主导的数字文化产业发展模式中发挥着重要的辅助作用。然而我国数字技术起步较晚,互联网普及率和产业融合率偏低,导致数字文化相关企业发展良莠不齐。且未来发展面临诸多挑战:一方面是全球范围内的技术升级引发文化产业热点不断迁移;另一方面是我国的文化体制改革与互联网技术革命同时进行。企业需要在逆流与冲击之中谋求发展:国有企业既要面对市场化改制的压力,又要面对技术进步的挑战;民营企业面临的则是更为激烈的国内外竞争环境以及版权问题等。因此在社会信息数字化环境下,数字文化相关企业应遵循以下几点来协助政府发展数字文化:第一,遵循政府的领导,积极参与数字文化设计,与政府保持良好的合作关系,严格履行应尽的职责和义务,合理利用先进技术,提供高质量的数字文化服务和产品。第二,遵循市场规律,顺应行业发展趋势,深入挖掘中国独特的文化资源,并以新颖的方式向公众展示,满足大众数字文化需求,兼顾收获经济效益和社会效益。第三,立足于文化内容创新。信息和通信技术本身并不能创造价值,而是需要企业理解如何利用数字技术^[30]。如何吸纳中华文化的营养,激发文化创意,丰富和发展优质、多样、个性的数字内容,鼓励和促进对传统文化资源的创造性转化,形成世界级的国家数字文化创意品牌。

4)以公众为设计伙伴。文化繁荣应坚持以公众为核心,明确公众在数字文化发展中的角色和作用。在数字文化协同体系设计中,公众不是被管理对象,更不是被动的服务接受者,而是数字文化资源的使用者和最终受益者,因此公众有权利表达个人文化需求,参与数字文化协同体系设计活动。提出对数字文化内容的要求、对数字文化管理过程的建议,监督数字文化政策的制定和实施,让公众参与数字文化设计的各个过程,有利于提高社会凝聚力,消除数字鸿沟。

3 “五位一体”总体布局

自2016年颁布的《“十三五”国家战略性新兴产业发展规划》将数字创意列为战略性新兴产业以来,我国接连发布了多项文件以支持保障数字文化产业的发展^[13]。2017年,国务院印发《国务院关于进一步扩大和升级信息消费持续释放内需潜力的指导意见》,要求加快文化资源的数字化转换及开发利用,加强知识产权保护,推动优秀作品网络传播,发展品牌授权和形象营销^[31]。2020年11月,出台《文化和

旅游部关于推动数字文化产业高质量发展的意见》,从夯实发展基础、培育新型业态、构建产业生态等方面,明确数字文化产业高质量发展的目标、思路和路径,引领产业发展方向^[32]。2021年印发的《“十四五”文化和旅游发展规划》《“十四五”文化产业发展规划》提出坚持以创新驱动文化产业发展,促进文化产业“上云用数赋智”,推进线上线下融合,推动文化产业全面转型升级^[33-34]。这些政策成效显著,2019年发布的国内第一份权威数字文化产业报告《中国数字文化产业发展趋势研究报告》指出我国文化产业在2004年到2017年的增速两倍于GDP增速,2017年,数字文化产业增加值约为1.03-1.19万亿元,总产值约为2.85-3.26万亿元^[35]。中国信息通信研究院发布的《中国数字经济发展白皮书(2020年)》显示,2019年我国数字经济增加值规模达到35.8万亿元,占GDP比重的36.2%^[36]。然而在数字文化产业爆炸式发展的同时,许多问题逐步暴露,如数字版权纠纷频繁发生。2020年,广州互联网法院召开线上新闻发布会,正式发布《数字作品知识产权保护司法观察报告》,数据显示,截至4月17日,广州互联网法院共受理各类网络著作权纠纷40590件,结案29314件,案件类型涵盖图片、音乐、文章、视频、游戏等常见作品类型^[37]。这些图片、音乐等文化作品在互联网环境之下传播变得更为便捷、经济,成为了数量众多的网络著作权纠纷类型。由此可见,相关数字文化产业的制度与战略有待进一步完善,应形成科学有效的,集数据战略、政策规划、数智技术标准与规范、法律体系、扶持政策为一体的发展战略,促进数字文化产业健康持续发展,见图6。

3.1 制定数据战略

2011年美国麦肯锡咨询公司首次提出“大数据”这个概念,掀起了大数据热潮,人们的生活方式、工作方式、思维方式以及意识观念由此发生了翻天覆地的变化^[38]。随之而来的是信息安全问题日渐凸显,网络空间与现实社会通过大数据紧密联系在一起,稍有不慎便会造成信息泄露,这不仅给个人和企业带来了威胁,甚至还可能危及和影响社会安全、国家安全^[39]。欧盟最先意识到应制定数据战略来应对来势汹汹的大数据时代,于2018年颁布实施了《通用数据保护条例》(简称GDPR),强化了数据主体的权利、隐私保护、泄露通知等多方面。有效的数据战略可以保障数字文化资源的安全性,推动数字文化设计发展路径的创新。针对我国数据信息管理混乱冗杂的现状,制定数据战略应考虑到以下三个方面。

1)构建数据资源共享平台。大数据分析颠覆了传统的市场调研^[40],不同的数据生产机构可以根据个性化需求进行数据定制,形成了大量难以整合与分析的异构数据资源,造成数据爆炸与数据饥荒并存的局面。产生这个现象的主要原因是由于整个社会缺乏一

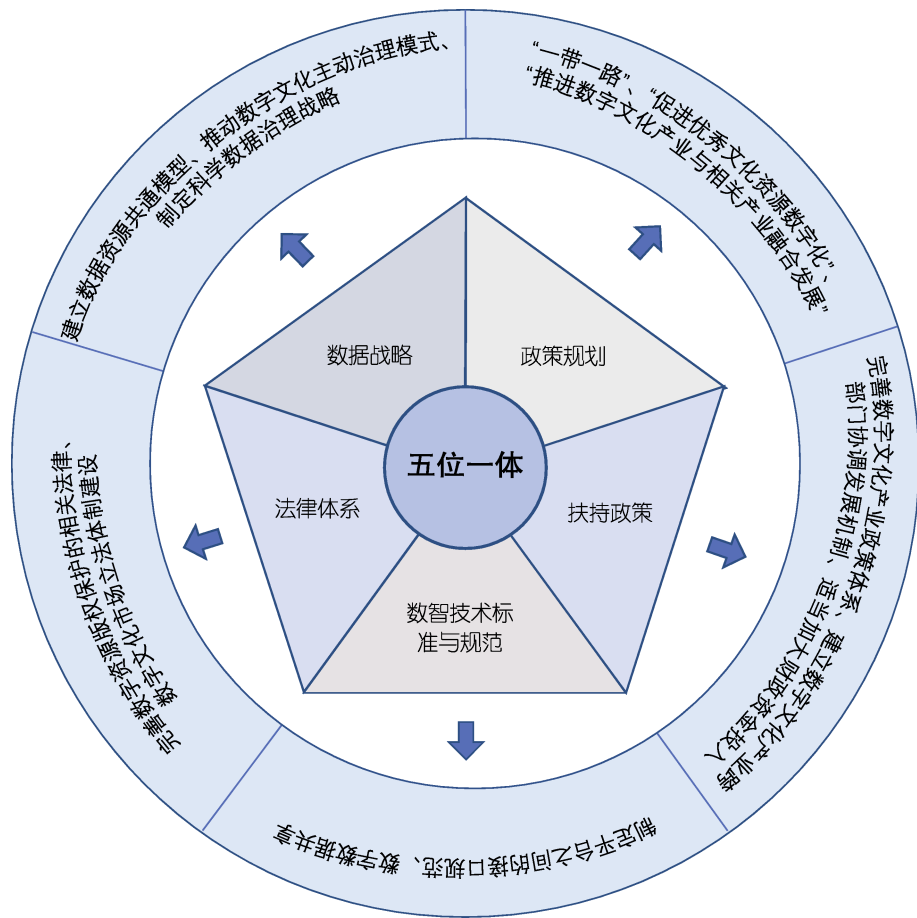


图 6 “五位一体”的设计发展战略
Fig.5 "Five-in-One" design development strategy

种统一的、可共享的数据表现与储存的形式。这就需要构建数据资源共享平台来提高数据的整合、集成、重用、保存等效率，丰富数字文化数据资源，助力数字文化资源共通共荣。

2) 推动数字文化自主发展模式。区块链、云计算、人工智能等技术让数字文化自主发展成为可能。大数据时代，数字文化的发展的不确定性因素倍增，传统的被动管理发展模式难以应对大量突发事件，只有推动数字文化自主管理与发展才能实时、有效、准确地解决突发事件，提高发展效率与效力。

3) 制定科学数据设计战略。科学有效的数据设计战略能有效统筹规划数据生产、分析、整合、存储与共享等处理过程，明确数据设计过程中原则性问题以及阶段性任务、最终目标、职责划分等。根据不同形势和情况，及时更新完善相关政策与法规，打造适宜数字文化蓬勃发展的生态环境，实现文化产业数字化的持久协调发展。

3.2 颁布政策规划

政府通过出台相关政策规划，可对数字文化产业的发展方向进行宏观调控。例如，“一带一路”经济带建设政策规划，鼓励数字文化产业走向海外市场，传播具有中国特色的文化价值，提升了中国文化国际

影响力。自 2006 年以来，中国已成功举办了 14 届中国—东盟文化论坛，在东盟国家设立 7 个文化中心，在文化、教育、旅游、艺术等各个领域开展广泛的交流与合作^[41]。《关于推动数字文化产业创新发展的指导意见》指出，要“促进优秀文化资源数字化”和“推进数字文化产业与相关产业融合发展”^[42]，推动数字文化产业发展需要实现数字技术与文化产业的深度融合，同时要打破行业壁垒，实现跨行业、跨部门、跨领域的资源与技术合作。这一政策造就了数字文化产业发展呈现出跨界融合的业态特征。由此可见，政策规划是数字文化发展中的重要组成部分，是文化产业数字化发展的指南针。顺应时势国情，及时发布相关政策规划，才能引导数字文化产业向正确的方向发展。

3.3 构建数智技术标准与规范

文化和旅游部发布的《文化和旅游部关于推动数字文化产业高质量发展的意见》指出，高质量发展意味着科技赋能的数字文化产业创新能力与网络化、数字化、智能化水平不断提升^[43]。“科技+文化”已成为当前文化产业发展的新趋势，科技创新融入音乐、游戏、影视等产业为用户带来新奇消费体验，数字技术革新引发的文化产业结构重塑，催生文化产业商业新

模式、营销新渠道和消费新习惯^[44]。在享受新数智技术带来的好处时,对数字化的理解不应仅局限在技术范畴^[45],也要考虑到其设计协同问题。数字化赋能效果高低主要取决于数字技术与文化产业的协调耦合程度^[46]。因此,为了保证数字技术与文化产业的有效结合,需及时制定统一的数智技术标准与规范。整合不同地区、不同部门存在的数据结构、应用系统、通信网络、资源利用等方面存在的大量的技术标准,构建实用、包容的标准体系^[21]。通过规范平台接口,利用互联网通信技术,实现数字馆藏、文化网站等文化服务平台之间的数字数据共享,实现跨区域、跨领域的数字文化资源整合和共享。

3.4 完善法律体系

数字文化产业的发展离不开版权法律制度的保障。中国的数字文化产业经历了十多年的快速发展,随着数字文化生态的形成和具有代表性的企业的涌现,数字文化产业逐渐成为推动中国文化产业振兴和文化强国的重要支柱,因此急需设立相关法律保障,为其将来健康持续地发展保驾护航。近年来,我国相继出台的《中华人民共和国公共文化服务保障法》《互联网直播服务管理规定》《关于进一步加强和改进网络音乐内容管理工作的通知》《关于防止未成年人沉迷网络游戏的通知》等系列性法律规范,对文化产业数字化发展的推动作用略显不足^[6]。数字文化产业的快速发展,要求在制定法律制度保障时要积极应变,主动求变,不断完善数字文化法律体系,建立与产业、技术发展相适应的文化监管体系,为数字文化产业发展提供科技、人才、金融财税等方面的制度保障。就我国现状而言,最大的问题就是数字文化版权相关法律缺乏对数字文化版权的保护。版权问题是我国数字文化产业持续性发展面临的主要难题。在版权可以单独作为商品进行交易的背景下,数字文化版权的保护成为数字文化创新和文化的国际输出的基石^[15]。届时需要政府完善数字资源版权保护的相关法律,使数字文化资源所有人的各项权益得到保障。通过科技实现版权保护,利用区块链、人工智能等技术对数字文化侵权问题进行智能判别、实时监察与源头追溯。除此之外,还需完善数字文化市场立法,维护数字文化市场的公平竞争与交易;加强数字文化市场监管,杜绝数字文化产品粗制滥造、禁止危害国家和公民利益的文化产品的产生^[21]。

3.5 强化扶持政策

政策支持是文化产业数字化发展的强大助推力。目前,中国数字文化产业已纳入国家和地方的扶持政策范围内,支持战略性新兴产业发展。2019年《文化产业促进法(草案征求意见稿)》指出培育基于大数据、物联网等数字技术的新型文化业态以及发展注重创意的新兴文化产业是国家目前支持和鼓励的主

要发展方向,对我国数字文化产业的发展起到了指导作用^[15]。然而,数字文化产业是由数字技术与文化融合形成的新产业形式,发展迅猛,要跟上其发展速度,政策的扶持力度仍然有待进一步加强。作为新兴产业,政府的政策支持是数字文化产业发展的重要推动力。英国、日本和韩国等发达国家对数字文化产业制定专门发展战略,为其提供融资、出口和人才等各方面的扶持,促进了数字文化产业的快速发展。借鉴国外成功经验,政府应从以下几个方面着手出台扶持政策:

1) 完善数字文化产业政策体系。不断鼓励资源向数字文化产业集聚,完善落实税费减免、用地保障、资金支持、奖励补助等一系列激励性政策,进一步推动数字文化产业发展。

2) 建立数字文化产业跨部门协调发展机制。在各级政府和文化行政主管部门的基础上,建立和完善数字文化产业的全面发展机制,协调相关的发改、编办、教育、财政、人社、文化(文物)和旅游、新闻出版广电等相关政府部门,加强沟通,协调各部门和地区利益,共同推动数字文化产业发展。

3) 适当加大财政资金投入,通过中央转移支付、鼓励地方政府资金投入等方式,加大财政资金投入力度,用于鼓励完善数字文化产业政策体系的社会投进,扶持优质企业,培育专业人才和推动技术研发创新等。

4) 建立健全投融资体系。需要政府充分发挥财政资金带动作用,引导鼓动地方和民间资金投入数字文化产业,逐步由政府投资为主向政府与其他主体联合投资相结合转变。鼓励数字文化企业拓宽投融资方式,建立健全多层次、多渠道的投融资机制。

4 健全政府社会共同参与设计的协同保障体系

数字文化的协同保障体系需要政府与社会各界共同参与设计,政府监管与社会监督并行。其中,政府是协同保障体系中的核心主体,把控着文化产业数字化保障体系的大方向,采用最为现实、有效的方式直接对数字文化产业进行监督与管理。参与设计的社会各界包括数字文化相关企事业单位、公众等,共同进行数字文化监督工作,是数字文化协同保障体系的有益补充。单一的政府监管模式具有局限性,无法覆盖到数字文化治理的各个角落,社会各界的参与设计让整个保障体系更具广泛性、普遍性和灵活性。政府社会共同参与设计的协同保障体系,见图7。

4.1 政府直接宏观管理

政府作为数字文化监管体系中起到主导作用的“元监督”角色,主导文化管理、监督、评测等相关活动。这就要求政府要在进行详尽调研的基础上,充

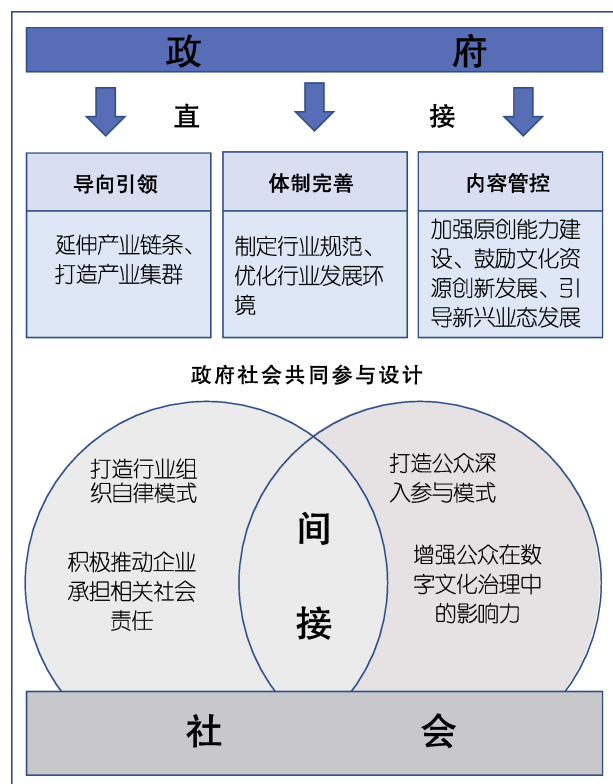


图 7 政府社会共同参与设计的协同保障体系
Fig.7 A collaborative guarantee system designed by the government and society

分吸收社会各界的意见,对管辖范围内的数字文化产业的发展规划、服务宗旨、运作规范等制定合理评估标准,定时开展评估考量,及时对不合规范标准的数字文化进行管控。按照数字化、法治化的原则要求,大力打造服务型政府,厘清职权范围,规范服务流程,强化服务意识,加强效能考核。将管理重心放于宏观的目标设定、导向引领、资金调控、体制完善、过程监督等方面^[47]。

1) 加强导向引领。政府的宏观导向引领能帮助数字文化产业明晰发展趋势和重点,引导数字文化产业朝着正确的方向发展。例如,当前发展数字文化产业的重点之一是延伸产业链条,打造产业集群。使产业链集成延伸,打破区域和层级的边界,形成不同的产业集群。因此,提高数字文化产业发展水平,要以培育和打造产业链为重点,推动文化产业发展链条延伸拓展,从而打造产业集群,实现集聚效应。所以政府应该做的是引导产业形式与产业集群,通过建立国家级数字文化产业集群以发挥示范作用,鼓励带动互联网企业以各种形式参与数字文化产品的打造,构建以数字产品、网络通信、个性化服务为核心的高端数字文化产业集群。充分发挥国家文化产业示范园区、国家文化产业创新实验区、国家文化科技融合示范基地等创意创新资源密集区的作用,打造各具特色的竞争性产业集群和数字文化产业链。

2) 完善管理体制。完善对数字文化产业的宏观

管理体制。制定行业规范,规范如资质认证、市场执法等内容,优化行业发展环境,为整个产业的良性健康发展创造良好环境。制定完善评价体系,对网络视频、动漫、游戏等内容采取分级管理。进一步完善升级相关监管系统,将文化市场监管平台与数字文化产品内容评价体系相结合,与有关部门相互配合实现有效监管。完善加强市场的监管,加大对网络侵权盗版的查处力度,提高违法成本。专设监管机构,对形式多样的数字文化产业进行有效的分类管理,如对不同性质的数字文化组织进行分类管理。对于非营利性质的数字文化事业单位,可采用直接的上下级检查指导和定时考察的模式,要求这些文化事业单位及时不定期地进行工作任务汇报。对于以营利为目的的数字文化相关企业,首先要制定完善相关法律法规对企业行为进行约束,保障企业发展拥有公平、开放、有序、健康的数字文化市场环境。其次,对相关企业进行登记,保证这些企业都记录在案,处于政府管控范围之内,对其进行不定时抽查或者年检。

3) 严格内容管控。文化内容是数字文化产业的内核,数字技术只是文化新型表现形式。然而,我国在文化产业的内容上,政策对原创作品的发展和保护力度还不足,近年来影视和文学作品频现抄袭事件,比如,轰动一时的国内动画《汽车人总动员》抄袭皮克斯经典动画《汽车总动员》^[48]。因此,要发展数字文化产业,需要政府把控主导文化内容,鼓励原创,带动产业提高内容的原创水平,重视对本土文化内涵和元素的挖掘和阐释。首先,要加强原创能力建设。鼓励全民参与创新,同时充分发挥新技术对文化产品的创新作用,提升产品文化价值与内涵。其次,要鼓励文化资源的整合与重塑。挖掘中国特色文化资源,鼓励对非物质文化遗产、民风民俗、传统艺术品等相关文化资源的数字化转型和创新利用。充分利用地域文化富有生命力的“文化内核”,进行有效地重构创新^[49],传承非遗文化,弘扬工匠精神^[50]。同时还要积极引导新兴业态发展。数字出版、网络电影等数字新兴业态发展迅速,作为创新性产业走在社会发展潮流的前沿,没有正确有效的引领容易迷失方向,因此政府对这些新兴产业的健康引导至关重要。

4.2 社会间接辅助监督

完善数字文化产业监管体系中的社会参与部分,需要形成权责明晰、合作共享的数字文化建设关系,明确各自的职责和重点作用领域。

1) 打造行业组织自律模式。行业组织是数字文化相关企事业单位履行社会责任、参与数字文化设计发展的重要渠道,是政府与行业联系的纽带,也有带头开展行业自律的使命和职能^[51]。可通过行业协会的力量积极推动企业承担相关社会责任,充分发挥行业协会的自律和监督作用。回顾英国数字创意产业的发展实践,行业组织的作用不可小觑,从行业政策制定、

人才培养、展示平台、国际交流和行业自律等方面对行业发展起到了良性的推动作用。例如,在版权保护方面,行业组织的监督是政府监管和企业技术保护的有益补充,可通过建立全国数字文化产业协会或研究协会,积极推进行业自律新模式。另一方面,资金实力弱、营收规模小的中小企业在数字文化企业中占比较大,依靠市场监督被动要求它们履行社会责任、参与文化共治效果较差,适时需要发挥行业协会和产业联盟的协调能力,增强中小企业的主动担当和首善意识,共同实现守法合规、数据安全、社会价值等方面的常态化、制度化的践行^[52]。

2) 打造公众深入参与模式。文化产业的设计多元性是指通过鼓励文化产业多样化发展,满足大众丰富的精神文化需求,使各阶层人群共同参与文化投资、生产与传播,实现公众普遍的文化权利与权力,形成具有不同文化诉求的精神政治秩序^[53]。简而言之,公众是数字文化发展各项活动和措施的参与者,更是发展成果的最终享受者。与此同时,开放、多元、包容的姿态也是激发文化自信的重要因素^[54]。因此,有必要保障公众参与数字文化发展与管理的知情权、参与权、表达权、监督权,使之在数字文化监管运行机制与措施、反馈与评价、效能评估与考核等多方面发挥作用。当前,中国公众参与数字文化发展的程度大都停留在对数字文化产品和服务的“消费”和“使用”层面,难以参与建设和反馈评价,这容易导致数字文化发展速度延缓。推进公众在数字文化发展全过程和各环节的参与,增强公众在数字文化领域中的影响力是提升公众参与层次的关键所在。因此,政府要善于倾听和采纳公众的需求和意见,在数字文化建设中尽力满足公众的文化需求。同时,也需要公众积极参与数字文化发展过程,提升监督管理能力,与政府积极沟通合作,促进政府决策的科学化。引导和鼓励社会公众参与数字文化发展,既有利于转变政府文化行政职能、创新数字文化监管机制,又有利于调动公众积极性,激发社会文化活力和创造力,实现数字文化提供主体多元化,提供方式多样化,有助于全面提高公共数字文化产品质量和服务效能^[55]。

5 结语

数字文化产业高效发展模式、“五位一体”的数字文化发展战略与政府社会共同参与设计的协同保障体系的提出可以有效解决当前我国数字文化产业面临的数字文化资源安全保障体系欠缺、数字文化产业市场规则不完善和多元主体协同过程中存在价值冲突等问题。在数字文化设计发展主体确立中,应构建以政府为主体多元主体共生的“1+N”的主体设计体系发展模式,形成由以政府主导的精英联盟、文化企业、公众等合作伙伴共同组成的多方协作利益共同体。在数字文化设计发展战略制定中,应建立数据战

略、政策规划、数智技术标准与规范、法律体系、扶持政策并行的“五位一体”的设计发展战略,针对文化产业数字化的生产、分配、流通、消费、支付各环节,实行文化产业数字化全链路管理。在数字文化协同保障体系设计中,应推动社会与政府共同参与设计,政府宏观直接管理与社会各界间接辅助监督相结合,使数字文化监管覆盖渗透各个角落,保障数字文化产业健康发展。

参考文献:

- [1] 马克思·霍克海默,西奥多·阿多诺.启蒙辩证法哲学断片[M].渠敬东,曹卫东,译.上海:上海人民出版社,2020.
HORKHEIMER M, Adorno T. Dialektik der Aufklärung[M]. QU Jing-dong, CAO Wei-dong, Translated. Shanghai: Shanghai People's Publishing House, 2020.
- [2] 靳雨露.域外数字文化产业发展新态势——以数字文化产业政策法律对比研究为切入点[J].中国广播电视学刊,2021(11): 60-64.
JIN Yu-lu. The New Situation of Overseas Digital Culture Industry Development—Based on the Comparative Study of Digital Culture Industry Policies and Laws[J]. China Radio & TV Academic Journal, 2021(11): 60-64.
- [3] Department of Communications, Information Technology and the Arts (Australia). Unlocking the potential: an action agenda for Australia's digital content industry[EB/OL]. (2006-3-16)[2022-04-12]. <https://apo.org.au/sites/default/files/resource-files/2006-03/apo-nid2166.pdf>.
- [4] 王学琴,陈雅.国内外数字文化产业内涵比较及现状研究[J].数字图书馆论坛,2014(5): 39-44.
WANG Xue-qin, CHEN Ya. Study on the Comparison of Connotation and the Actuality of Digital Culture Industry[J]. Digital Library Forum, 2014(5): 39-44.
- [5] 文化部.文化部关于推动数字文化产业创新发展的指导意见[J].中华人民共和国国务院公报,2017(28): 104-108.
WEN Hua-bu. Guiding Opinions of the Ministry of Culture on Promoting the Innovation and Development of Digital Culture Industry[J]. Gazette of the State Council of the People's Republic of China, 2017(28): 104-108.
- [6] 孙泉婷,李月竹,刘红燕.谈新时代文化强国建设的理论与文化产业数字化发展趋势[J].中国民族博览,2021(21): 113-115.
SUN Xiao-ting, LI Yue-zhu, LIU Hong-yan. On the Theory of Building a Cultural Power in the New Era and the Digital Development Trend of Cultural Industry[J]. China National Exhibition, 2021(21): 113-115.
- [7] Cristina Caffarra, Fiona Scott Morton. The European Commission Digital Markets Act: A translation[EB/OL]. (2021-01-05)[2022-04-12]. <https://voxeu.org/article/european-commission-digital-markets-act-translation>.
- [8] Echnology. "Digital Agenda: Autumn/Winter Policy Brief-

- ing"[EB/OL]. (2021-05-17)[2022-04-12]. www.euractiv.com.
- [9] 泂泽意侃. 日本文化产业的发展与启示[J]. 国际贸易, 2006(10): 34-38.
LONGZE Yi-ni. The Development and Enlightenment of Japanese Cultural Industry[J]. Intertrade, 2006(10): 34-38.
- [10] 杨滢, 田吉明. 基于科技与人文融合的数字文化治理体系建设研究[J]. 现代情报, 2020, 40(10): 43-51.
YANG Yan, TIAN Ji-ming. Construction of Digital Culture Governance System Based on the Integration of Technology and Humanity[J]. Journal of Modern Information, 2020, 40(10): 43-51.
- [11] 牟虹, 陈少锋. 基于数据驱动的企业产品体验升级: 以出行费控系统为例[J]. 包装工程, 2021, 42(18): 18-23.
MOU Hong, CHEN Shao-feng. Data-Driven Better Experience of Enterprise Product: Take Travel Expense Control System as an Example[J]. Packaging Engineering, 2021, 42(18): 18-23.
- [12] 中华人民共和国国务院. “十三五”国家战略性新兴产业发展规划[EB/OL]. (2016-12-19)[2022-04-12]. http://www.gov.cn/zhengce/content/2016-12/19/content_5150090.htm.
The State Council of the People's Republic of China. Guideline on Development of Strategic Emerging Industry During the 13th Five-Year Plan Period[EB/OL]. (2016-12-19)[2022-04-12]. http://www.gov.cn/zhengce/content/2016-12/19/content_5150090.htm.
- [13] 国家发展和改革委员会. 关于扩大战略性新兴产业投资培育壮大新增长点增长极的指导意见[EB/OL]. (2020-09-08) [2022-04-12]. https://www.ndrc.gov.cn/xxgk/zcfb/tz/202009/t20200925_1239582_ext.html.
National Development and Reform Commission. Guiding Opinions on Expanding Investment in Strategic Emerging Industries and Cultivating Strengthened New Growth Points and Growth Poles[EB/OL]. (2020-09-08) [2022-04-12]. https://www.ndrc.gov.cn/xxgk/zcfb/tz/202009/t20200925_1239582_ext.html.
- [14] 罗仕鉴, 张德寅. 设计产业数字化创新模式研究[J]. 装饰, 2022(1): 17-21.
LUO Shi-jian, ZHANG De-yin. A Preliminary Study of Innovation Mode for Design Industry Digitalization[J]. Art & Design, 2022(1): 17-21.
- [15] 肖昕, 景一伶. 中国文化产业数字化政策及其策略研究[J]. 民族艺术研究, 2021, 34(3): 130-136.
XIAO Xin, JING Yi-ling. Research of the Policy and Strategy of the Digitization of China's Cultural Industries[J]. Ethnic Art Studies, 2021, 34(3): 130-136.
- [16] 杨秀云, 李敏, 李扬子. 数字文化产业生态系统优化研究[J]. 西安交通大学学报(社会科学版), 2021, 41(5): 127-135.
YANG Xiu-yun, LI Min, LI Yang-zi. Research on Digital Cultural Industry Ecosystem Optimization[J]. Journal of Xi'an Jiaotong University (Social Sciences), 2021, 41(5): 127-135.
- [17] 张立波. 区块链赋能数字文化产业的价值理路与治理模式[J]. 学术论坛, 2021, 44(4): 113-121.
ZHANG Li-bo. The Value and Governance Model of Blockchain Empowering Digital Cultural Industries[J]. Academic Forum, 2021, 44(4): 113-121.
- [18] 王洛忠, 闫倩倩, 陈宇. 数字治理研究十五年: 从概念体系到治理实践——基于 CiteSpace 的可视化分析[J]. 电子政务, 2018(4): 67-77.
WANG Luo-zhong, YAN Qian-qian, CHEN Yu. Fifteen Years of Digital Governance Research: From Conceptual System to Governance Practice-Visual Analysis Based on CiteSpace[J]. E-Government, 2018(4): 67-77.
- [19] 胡税根, 王汇宇, 莫锦江. 基于大数据的智慧政府治理创新研究[J]. 探索, 2017(1): 72-78, 2.
HU Shui-gen, WANG Hui-yu, MO Jin-jiang. Research on Innovation of Smart Government Governance Based on Big Data[J]. Probe, 2017(1): 72-78, 2.
- [20] 王锰, 郑建明. 整体性治理视角下的数字文化治理体系[J]. 图书馆论坛, 2015, 35(10): 20-24.
WANG Meng, ZHENG Jian-ming. Research on the Digital Culture Governance System Based on Holistic Governance Theory[J]. Library Tribune, 2015, 35(10): 20-24.
- [21] 倪蓓. 多中心治理视角下的数字文化治理体系[J]. 新世纪图书馆, 2017(12): 8-12.
NI Jing. Research on the Digital Culture Governance System Based on Polycentric Governance Theory[J]. New Century Library, 2017(12): 8-12.
- [22] 罗仕鉴. 新时代文化产业数字化战略研究[J]. 包装工程, 2021, 42(18): 63-72, 8.
LUO Shi-jian. Digital Strategy for Cultural Industry in the New Era[J]. Packaging Engineering, 2021, 42(18): 63-72, 8.
- [23] 王相华. 数字文化产业中政府角色定位: 欧美国家经验与中国对策[J]. 艺术百家, 2020, 36(1): 65-71, 100.
WANG Xiang-hua. Government Role Orientation in Digital Culture Industry: Experiences of European and American Countries and China's Countermeasures[J]. Hundred Schools in Arts, 2020, 36(1): 65-71, 100.
- [24] HEMERLING J, KILMANN J, DANOESASTRO M, et al. It's not a Digital Transformation Without a Digital Culture[J]. Boston Consulting Group, 2018: 1-11.
- [25] 张娅琼. 非物质文化遗产数字化的传承与发展——以肃南裕固族自治县为例[J]. 兰州工业学院学报, 2021, 28(3): 112-116.
ZHANG Ya-qiong. Inheritance and Development of Digital Intangible Cultural Heritage: Taking Sunan Yugu Autonomous County as an Example[J]. Journal of Lanzhou Institute of Technology, 2021, 28(3): 112-116.
- [26] 季铁, 郭寅曼. 针对设计参与的特色文化产业的产学研模式探索[J]. 包装工程, 2017, 38(24): 18-22.
JI Tie, GUO Yin-man. Exploring on the Industry-University-Research Mode in the Field of Featured Cultural

- Industry Involving Design Discipline[J]. Packaging Engineering, 2017, 38(24): 18-22.
- [27] 宋娅. 我国文化创意产业园区发展探析[J]. 合作经济与科技, 2021(23): 48-50.
- LEI Ya. Analysis on the Development of Cultural and Creative Industrial Parks in China[J]. Co-Operative Economy & Science, 2021(23): 48-50.
- [28] 莫谨榕, 薛仁政. 广州最具成长潜力文化产业园 10 强 | 中国数字 E-park: 数字文化产业聚集地[EB/OL]. (2021-12-08)[2022-04-12]. https://news.ycwb.com/2021-12/08/content_40435410.htm.
- MO Jin-rong, XUE Ren-zheng. Top 10 Cultural Industry Parks with the Most Growth Potential in Guangzhou|China Digital E-Park: A Gathering Place for Digital Cultural Industries[EB/OL]. (2021-12-08) [2022-04-12]. https://news.ycwb.com/2021-12/08/content_40435410.htm.
- [29] 周建新, 朱政. 中国文化产业研究 2021 年度学术报告[J]. 深圳大学学报(人文社会科学版), 2022, 39(1): 69-83.
- ZHOU Jian-xin, ZHU Zheng. 2021 Annual Academic Report on China's Cultural Industry[J]. Journal of Shenzhen University (Humanities & Social Sciences), 2022, 39(1): 69-83.
- [30] MARTÍNEZ-CARO E, CEGARRA-NAVARRO J G, ALFONSO-RUIZ F J. Digital Technologies and Firm Performance: The Role of Digital Organisational Culture[J]. Technological Forecasting and Social Change, 2020, 154: 119962.
- [31] 中华人民共和国国务院. 国务院关于进一步扩大和升级信息消费持续释放内需潜力的指导意见[EB/OL]. (2017-8-24) [2022-04-12]. http://www.gov.cn/zhengce/content/2017-08/24/content_5220091.htm.
- The State Council of the People's Republic of China. Guiding Opinions on Further Expanding and Upgrading Information Consumption to Unleash Domestic Demand Potential[EB/OL]. (2017-8-24) [2022-04-12]. http://www.gov.cn/zhengce/con-tent/2017-08/24/content_5220091.htm.
- [32] 文化和旅游部. 文化和旅游部关于推动数字文化产业高质量发展的意见[EB/OL]. (2020-11-8) [2022-04-12] http://www.gov.cn/zhengce/zhengceku/2020-11/27/content_5565316.htm.
- Ministry of Culture and Tourism of the People's Republic of China. Opinions of the Ministry of Culture and Tourism on Promoting the High-quality Development of the Digital Culture Industry[EB/OL]. (2020-11-8) [2022-04-12] http://www.gov.cn/zhengce/zhengceku/2020-11/27/content_5565316.htm.
- [33] 文化和旅游部. “十四五”文化和旅游发展规划[EB/OL]. (2021-4-29) [2022-04-12] http://www.gov.cn/zhengce/zhengceku/2021-06/03/content_5615106.htm.
- Ministry of Culture and Tourism of the People's Republic of China. Culture and Tourism Development Plan for the 14th Five-Year Plan Period[EB/OL]. (2021-4-29) [2022-04-12] http://www.gov.cn/zhengce/zhengceku/2021-06/03/content_5615106.htm.
- [34] 文化和旅游部. “十四五”文化产业发展规划[EB/OL]. (2021-5-6) [2022-04-12] https://zwgk.mct.gov.cn/zfxxgkml/cyfz/202106/t20210607_925033.html.
- Ministry of Culture and Tourism of the People's Republic of China. Cultural Development Plan for the 14th Five-Year Plan Period[EB/OL]. (2021-05-06) [2022-04-12] https://zwgk.mct.gov.cn/zfxxgkml/cyfz/202106/t20210607_925033.html.
- [35] 沈杰群. 数字文化时代来袭!《中国数字文化产业发展趋势研究报告》发布[EB/OL]. (2019-08-05) [2022-04-12]. <https://baijiahao.baidu.com/s?id=1641002477786375936&wfr=spider&for=pc>.
- Shen Jie-qun. The age of digital culture is here! "Research Report on the Development Trend of China's Digital Culture Industry" Released[EB/OL]. (2019-08-05) [2022-04-12]. <https://baijiahao.baidu.com/s?id=1641002477786375936&wfr=spider&for=pc>.
- [36] 李林. 数字文化产业与国家文化安全——基于国家数字化战略的思考[J]. 出版广角, 2021(3): 6-10.
- LI Lin. Digital Cultural Industry and National Cultural Security—Thinking Based on National Digital Strategy[J]. View on Publishing, 2021(3): 6-10.
- [37] 广州市互联网信息办公室. 网络著作权纠纷频发多发 广州互联网法院受理 4 万余件[EB/OL]. (2020-04-25)[2022-04-12]. <https://baijiahao.baidu.com/s?id=1664905538204019290&wfr=spider&for=pc>.
- Guangzhou Internet Information Office Online Copyright Disputes are Prone to Occur Guangzhou Internet Court Accepted More than 40,000 Cases [EB/OL]. (2020-04-25)[2022-04-12]. <https://baijiahao.baidu.com/s?id=1664905538204019290&wfr=spider&for=pc>.
- [38] 郑建明. 大数据环境下的数字文化治理路径创新与思考[J]. 晋图学刊, 2016(6): 1-5.
- ZHENG Jian-ming. Innovation and Thoughts of the Governance Path of Digital Culture under the Big Data Environment[J]. Shanxi Library Journal, 2016(6): 1-5.
- [39] 齐爱民, 盘佳. 数据权、数据主权的确立与大数据保护的基本原则[J]. 苏州大学学报(哲学社会科学版), 2015, 36(1): 64-70, 191.
- QI Ai-min, PAN Jia. Right to Data, Data Sovereignty and the Basic Principle of Big Data Protection[J]. Journal of Soochow University (Philosophy & Social Science Edition), 2015, 36(1): 64-70, 191.
- [40] 王晗, 傅蓉蓉. 基于媒介融合的品牌数字化策略研究综述[J]. 包装工程, 2022, 43(6): 193-198, 228.
- WANG Han, FU Rong-rong. Overview of Brand Digital Strategy Based on Media Fusion[J]. Packaging Engineering, 2022, 43(6): 193-198, 228.
- [41] 唐琳. 构建面向东盟的“一带一路”数字化人文交流区域中心研究——5G 时代广西文化产业转型研究系列论文之十[J]. 北部湾大学学报, 2020, 35(12): 33-41.
- TANG Lin. Construction of “the Belt and Road” Digital

- Humanity Exchange Regional Center Facing ASEAN—The Seventh Paper on Transformation of Guangxi Cultural Industry in 5G Era[J]. Journal of Beibu Gulf University, 2020, 35(12): 33-41.
- [42] 文化部. 文化部关于推动数字文化产业创新发展的指导意见[EB/OL]. (2017-4-11) [2022-04-12] http://www.gov.cn/gongbao/content/2017/content_5230291.htm. Ministry of Culture of the People's Republic of China. Guiding Opinions of the Ministry of Culture on Promoting the Innovation and Development of Digital Culture Industry[EB/OL]. (2017-04-11) [2022-04-12] http://www.gov.cn/gongbao/content/2017/content_5230291.htm.
- [43] 解学芳, 陈思函. “5G+AI”技术群赋能数字文化产业: 行业升维与高质量跃迁[J]. 出版广角, 2021(3): 21-25. XIE Xue-fang, CHEN Si-han. "5G+AI" Technology Group Empowers Digital Culture Industry: Industry Upgrade and High Quality Transition[J]. View on Publishing, 2021(3): 21-25.
- [44] 黄蕊, 李雪威, 朱丽娇. 文化产业数字化赋能的理论机制与效果测度[J]. 经济问题, 2021(12): 44-52. HUANG Rui, LI Xue-wei, ZHU Li-jiao. Theoretical Mechanism and Effect Measurement of Cultural Industry Digitization Enablement[J]. On Economic Problems, 2021(12): 44-52.
- [45] 陈炬, 何晓佑. 数字技术推动认知转变的设计研究[J]. 包装工程, 2021, 42(24): 333-339, 348. CHEN Ju, HE Xiao-you. Design Research on Digital Technology Promoting Cognitive Transformation[J]. Packaging Engineering, 2021, 42(24): 333-339, 348.
- [46] 黄蕊, 朱丽娇. 文化产业数字化赋能: 国内外研究综述与展望[J]. 长春理工大学学报(社会科学版), 2021, 34(5): 101-107, 118. HUANG Rui, ZHU Li-jiao. Digital Empowerment of Cultural Industry: Review and Prospect of Domestic and International Research[J]. Journal of Changchun University of Science and Technology (Social Sciences Edition), 2021, 34(5): 101-107, 118.
- [47] 李臻. 文化治理视域下的公共数字文化服务标准体系研究[J]. 大学图书馆学报, 2020, 38(4): 50-54, 77. LI Zhen. Research on the Standard System of Public Digital Culture Services from the Perspective of Culture Governance[J]. Journal of Academic Library and Information Science, 2020, 38(4): 50-54, 77.
- [48] 管荟璇. 国外文化产业政策发展及其对我国的启示[J]. 法制与社会, 2016(25): 122-124. GUAN Hui-xuan. Development of Foreign Cultural Industry Policy and Its Enlightenment to China[J]. Legal System and Society, 2016(25): 122-124.
- [49] 赵勤, 回璇. 基于鄱阳湖地域文化特色文创产品“活态化”设计[J]. 包装工程, 2022, 43(4): 364-375. ZHAO Qin, HUI Xuan. "Living" Design of Cultural and Creative Products Based on Poyang Lake Regional Cultural Characteristics[J]. Packaging Engineering, 2022, 43(4): 364-375.
- [50] 韦艳丽, 王磊. 中国非遗文化的工匠精神——淮河流域柳编工艺历史与活态传承研究[J]. 工业工程设计, 2020, 2(1): 1-10. WEI Yan-li, WANG Lei. History and Living Inheritance of Willow Weaving Process in the Huaihe River Basin from the Perspective of Craftsmanship Spirit of Chinese Intangible Cultural Heritage[J]. Industrial & Engineering Design, 2020, 2(1): 1-10.
- [51] 祝帅, 张萌秋. 设计政策研究在中国——一项基于文本分析的学术史回顾[J]. 工业工程设计, 2021, 3(1): 1-10. ZHU Shuai, ZHANG Meng-qiu. Design Policy in China: A Review of Academic History Based on Text Analysis[J]. Industrial & Engineering Design, 2021, 3(1): 1-10.
- [52] 田蕾. 数字文化企业参与文化治理的路径[J]. 中国国情国力, 2020(8): 40-42. TIAN Lei. The Path of Digital Cultural Enterprises Participating in Cultural Governance[J]. China National Conditions and Strength, 2020(8): 40-42.
- [53] 胡惠林, 祁述裕, 郭嘉, 等. “国家治理与文化治理能力建设”研究笔谈[J]. 浙江工商大学学报, 2018(2): 109-121. HU Hui-lin, QI Shu-yu, GUO Jia, et al. On the Research of "National Governance and Cultural Governance Capacity Building"[J]. Journal of Zhejiang Gongshang University, 2018(2): 109-121.
- [54] 王冲. 唤起文化自信——城市文化复兴中的公共艺术[J]. 工业工程设计, 2021, 3(4): 53-58. WANG Chong. Arousing Cultural Confidence: Public Art in Urban Cultural Renaissance[J]. Industrial & Engineering Design, 2021, 3(4): 53-58.
- [55] 钟云珍. 公共数字文化治理中的公众参与机制研究[D]. 南京: 南京大学, 2017. ZHONG Yun-zhen. The Research of Public Participation Mechanism in Public Digital Culture Governance[D]. Nanjing: Nanjing University, 2017.

责任编辑: 陈作